

# **Attribute und Methoden von Dateien**

Eine Datei kann in der Informatik mit dem **Objektmodell** beschrieben werden.

Sie besitzen Attribute und Methoden.

- (1) Dateiname ... (eindeutige) Bezeichnung der Datei  
→ kann als Schlüsselattribut betrachtet werden
  - (2) Dateiart ... unterscheidet zwischen Programm- und Datendateien
  - (3) Dateityp ... beschreibt den Inhalt einer (Daten)-Datei
  - (4) Dateiformat ... beschreibt die Art der Speicherung
- } *an Datei-  
erweiterung  
erkennbar*

Beispiele:

Dateityp	Dateiformate
Textdatei	txt, doc(x), odt, pdf, ...
Bilddatei	jpg, gif, png, bmp, ...
Audiodatei	mp3, wav, mid, ...
Videodatei	mp4, mpg, avi, ...

## ... weitere Dateiattribute

→ *rechter Mausklick:*  
*Eigenschaften*

(5) Ort: ... gibt den Ordner an, in dem die Datei gespeichert ist

(6) Größe: ... gespeicherte Datenmenge in Byte

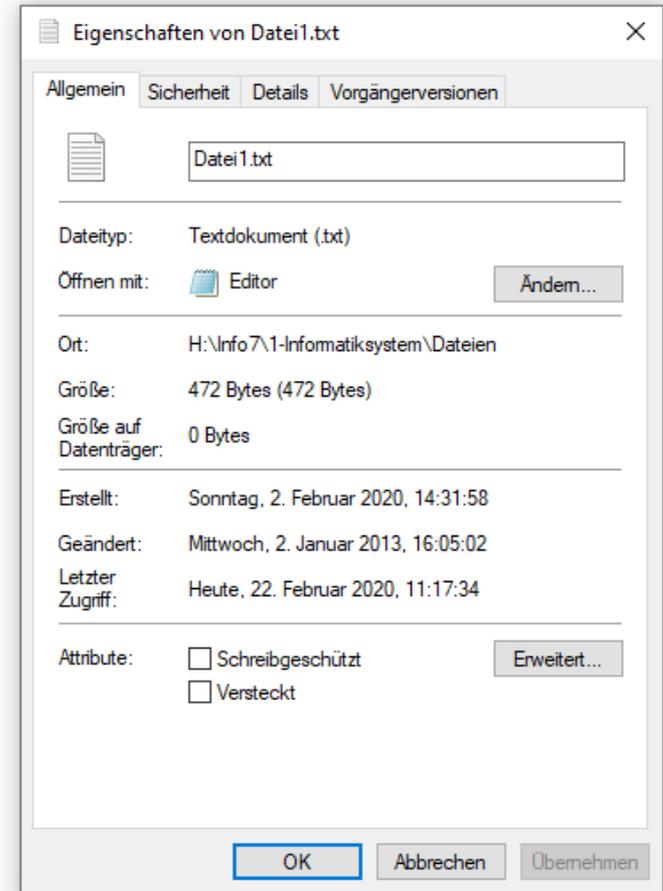
(7) Erstellt: ... Erstellungsdatum der Datei

---

(8) Geändert: ... letztes Änderungsdatum

(9) Zugriff: ... letzter Zugriff (Öffnen) der Datei

(10) Schutz: ... Zugriffsattribute (Schreiben/Lesen)  
*... und weitere ...*



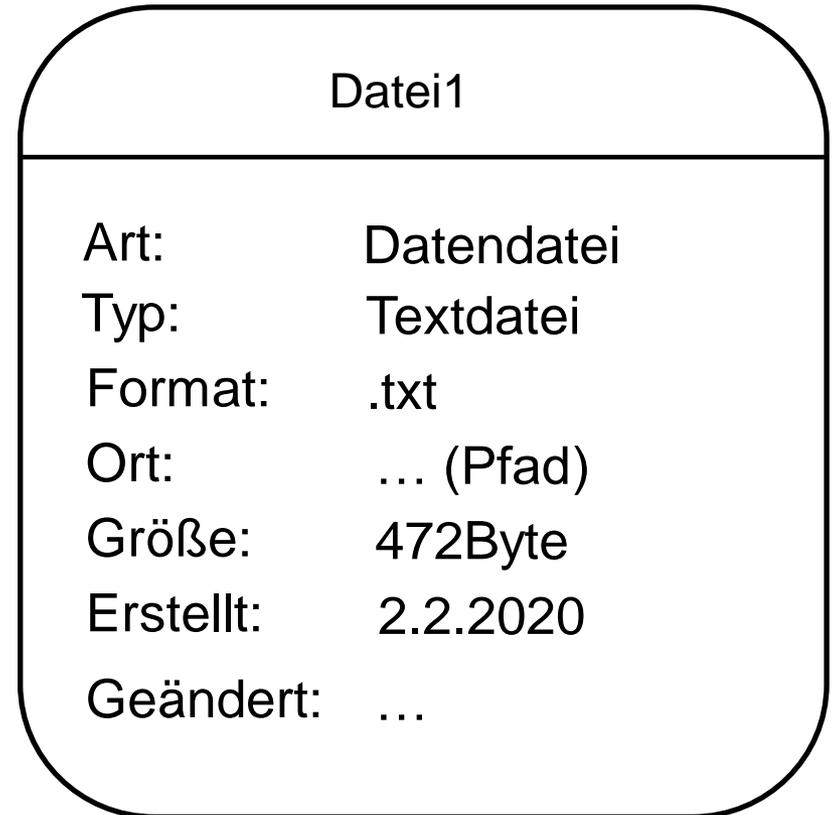
## Aufgabe:

1. Erstelle für die Datei1 eine Objektkarte mit 8 Attributen und den zugehörigen Attributwerten.
2. Gib zwei Attribute dieser Datei in der Punktschreibweise an.

Datei1.Art = Datendatei

Datei1.Typ = Textdatei

Datei1. ... = ...



3. Wähle eine andere Datei aus und erstelle dafür ebenfalls eine Objektkarte.  
Gib einige Attribute in der Punktnotation an.

## Dateimethoden:

- erstellen( ... ) erzeugt mit Hilfe einer Programmdatei eine neue Datei
- speichern( ... ) Speichert eine Datei mit einem Dateinamen und einem Dateiformat die Datei in einem ausgewählten Ordner ab.
- öffnen( ... ) führt eine Programmdatei aus oder startet eine Programmdatei mit der zugehörigen Datendatei.
- kopieren( ... ) kopiert eine ausgewählte Datei in den Zwischenspeicher (RAM) des Computers
- einfügen( ... ) fügt die zwischengespeicherte Datei an einem neuen Ort (Festplatte) ein.
- löschen( ... ) verschiebt eine Datei in den Papierkorb
- ... und weitere Dateimethoden( ... )

In den Klammern werden die notwendigen Angaben (Parameter) für die Dateimethoden angegeben.

Führe die folgenden Dateimethoden durch:

- (1) Datei2.öffnen( )
- (2) NeueDatei.erstellen(Bilddatei)

*z.B. Paint starten ...*

- (2.1) NeueDatei.bearbeiten( ... )

*z.B. ein schönes Bild malen 😊 ...*

- (2.2) NeueDatei.speichern(bild;bmp;Arbeitsverzeichnis)

*Die Bilddatei unter dem Namen bild im  
Arbeitsverzeichnis im Format \*.bmp speichern*

- (2.3) bild.öffnen(IrfanView)

- (2.3) bild.speichern(bild;jpg;Arbeitsverzeichnis)

→ Vergleiche die Größe der Dateien bild.bmp und bild.jpg

